

# La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998)

Abentura bideojokoen bilakera narratibaren ikuspegitik  
(1975-1998)

The narrative evolution in adventure video games  
(1975-1998)

**Antonio José Planells de la Maza<sup>1</sup>**

zer

Vol. 15 - Núm. 29  
ISSN: 1137-1102  
pp. 115-136  
2010

*Recibido el 28 de febrero de 2009, aprobado el 16 de septiembre de 2010.*

## Resumen

La evolución histórica de los videojuegos ha sido tradicionalmente descrita desde el determinismo tecnológico, ignorando su evolución narrativa. El artículo analiza qué transformaciones narrativas se produjeron en los videojuegos de aventuras entre 1975 y 1998. Para ello se construye un sistema metodológico, basado en categorías de la narrativa audiovisual, y se aplica a una muestra representativa de cada periodo histórico. Los resultados muestran un paulatino desplazamiento del “jugador-personaje” al “narrador-personaje” a través de la aparición del Avatar gráfico.

**Palabras clave:** videojuegos, evolución narrativa, aventuras, avatar.

## Laburpena

Determinismo teknologikoa izan da bideojokoen bilakaera historikoaren berri ematerako orduan gailendu den ikuspegia. Honek ordea narratibaren eboluzioa alde batera uztea ekarri du. 1975 eta 1998 bitartean bideojokoek bizi izan duten narratiben aldaketak ditu hizpide artikulua. Hortarako, ikus-entzunezko narratiban oinarritutako sistema metodologiko berria proposatzen da. Aipatutako metodoa epe historiko bakoitzeko lagin adierazgarri bati aplikatu zaio. Emaitzek erakusten dutenaren arabera, pixkanaka, abatar grafikoaren erabilpenaren bidez, “pertsonai-kontalariak” “pertsonai-jokalaria” ordezkatzeko du bideojokoetan.

**Gako-hitzak:** bideojokoak, bilakaera narratiboa, abenturak, abatarra.

---

<sup>1</sup> Universidad Carlos III de Madrid, aplanell@pa.uc3m

**Abstract**

The historical evolution of video games has been traditionally described from the technological determinism ignoring its narrative evolution. The article analyzes what narrative transformations took place in the adventure video games between 1975 and 1998 and for it a methodological system is constructed, based on categories of the audio-visual narrative, and it is applied to a representative sample of every historical period. Finally, the results show a gradual displacement of the “player - character” to the “narrator - character” across the appearance of the graphical Avatar.

**Keywords:** video games, narrative evolution, adventures, avatar.

## 0. Introducción

A lo largo de la historia de los videojuegos, la implantación de la imagen en el género de aventuras fue paulatina: desde el texto como único elemento de interacción hasta su supresión, pasando por una breve etapa de convivencia. No obstante, es habitual tratar la evolución desde la óptica exclusivamente tecnológica (Martínez, 2003:83). Es innegable la aportación de la tecnología al desarrollo informático pero, ¿es acertado limitar la descripción de los hechos a una evolución meramente técnica?; ¿han permanecido los videojuegos y sus historias impertérritos ante los avances tecnológicos?

Este artículo tiene por objetivo analizar cuál ha sido la evolución de la narrativa en el proceso de instauración y consolidación de la aventura gráfica a partir de la aventura de texto. Es decir, cómo han evolucionado las estructuras narrativas (en especial, la existencia e interrelación de los entes narrativos) a medida que la tecnología y el diseño de videojuegos permitían la incorporación de recursos auditivos, visuales e interactivos, y contribuían a una expansión de la experiencia estética y narrativa. Por lo tanto, la pregunta a formularse es:

¿Cuál ha sido la evolución de la narrativa interactiva en el proceso de instauración y consolidación de la aventura gráfica a partir de la aventura de texto?

Para alcanzar dicho objetivo se va a proponer una metodología de orden cualitativa y centrada en el análisis narrativo de aventuras gráficas como casos de estudio. Para ello se propondrá una tabla o plantilla que relacione los entes narrativos con los canales interactivos y sus principales características.

El periodo de análisis abarca desde la creación de *Adventure*, en 1975, hasta el fin de la “Edad Dorada”, en 1998. Es decir, desde la etapa hegemónica de la aventura de texto hasta la decadencia del género, para finalizar con las aventuras gráficas “clásicas”.

Hay que tener en cuenta, además, la gran cantidad de aventuras que se desarrollaron durante el período elegido. El interés radica en aquellos videojuegos más representativos dentro del sistema “hegemónico”; es decir, aquellos elaborados mediante el texto, el *text parser* y el *point&click*. Esta elección se justifica por ser una muestra de representación significativa de los videojuegos de aventuras del momento. El análisis se centra en tres videojuegos: *Zork*, *King's Quest* y *Monkey Island II LeChuck's Revenge* (en adelante, *Monkey Island II*).

*Zork* es el gran hito de la aventura textual. *King's Quest* de *Sierra On-Line* es el más claro representante de la hibridación, la transición del texto al entorno gráfico. *Monkey Island II* ocupa un lugar destacado en la historia de las aventuras gráficas, tanto en calidad técnico-artística como en aceptación por parte de los jugadores.

En la primera parte de este trabajo se abordan los antecedentes históricos de los videojuegos de aventuras. En la segunda, se propone la relación que puede establecerse entre la narrativa y los videojuegos de este género. En la tercera, se propone una metodología elaborada tomando recursos propios de la narrativa audiovisual, con incorporaciones, también propias, tras una reflexión sobre la dialéctica entre los elementos constituyentes de todo relato. En la cuarta y última se aplica la metodología a los tres ejemplos representativos de cada uno de los periodos históricos (aventuras de texto, aventuras de transición y aventuras gráficas) para, finalmente, alcanzar las conclusiones de la investigación.

## 1. Antecedentes

En 1975 William Crowther creó *Colossal Cave Adventure*, un juego de fantasía para ordenador con mapas cartografiados por él mismo. Este juego, conocido posteriormente como *Adventure*, funcionaba a través de una línea de comandos donde el jugador escribía las acciones que debía realizar el personaje, y una pantalla en la que el programa mostraba el resultado. De este modo, si el jugador escribía “Abrir puerta” el sistema contestaba “Abres la puerta”.

Las empresas *Adventureland International* e *Infocom* llevaron al plano comercial el éxito de *Adventure*, con juegos como *Trinity* o *Zork. Zork* (*Infocom*, 1980) aportaba al mercado de las aventuras de texto no sólo una rica y elaborada historia, sino también un perfeccionamiento en el analizador sintáctico del texto, de tal manera que ya se podían escribir preposiciones y conjunciones. Desde ese momento, el resto de diseñadores siguieron la estela de este videojuego.

A finales de los años 70, Ken Williams adquirió un *Apple II* con la intención de programar aplicaciones y descubrió un ejecutable de nombre *Adventure*. Ken y su mujer, Roberta, analizaron las posibilidades interactivas del videojuego y decidieron programar uno, pero en este caso con gráficos. El resultado final fue *Mystery House* (1980), aventura inspirada en la novela *Diez Negritos*, de Agatha Christie, y el primer juego en el que aparecen gráficos estáticos para ilustrar el contenido textual. Fue un éxito en ventas y el empujón definitivo para que crearan *Sierra On-Line*. En 1984 produjeron *King's Quest*, un juego con un sistema de interacción llamado *text-parser*, que combinaba la línea de comandos con gráficos en movimiento a través del motor de programación AGI (*Adventure Game Interpreter*, 1984-1989). Su importancia histórica es notable: es el videojuego más significativo de la transición entre la aventura de texto (o con imágenes estáticas), y las aventuras gráficas hegemónicas de *LucasFilm Games* y *Sierra On-Line*.

A partir de este punto, la empresa de los Williams se convertiría en el gran referente de la industria. Seguirían los grandes éxitos a modo de secuelas (*King's Quest* tuvo 8 entregas hasta 1998) y de nuevas licencias como *Space Quest* (1986-1995, con la aparición de Roger Wilco, el primer antihéroe del género), *Leisure Suit Larry* (1987-2004, la segunda gran franquicia de la compañía) o *Gabriel Knight* (1993-1999). A partir de 1988 con *Manhunter: New York Sierra* iba a reaccionar ante la creciente competencia de *LucasFilm Games*, su principal contendiente. Para ello modificó su motor de programación, del AGI al SCI (*Sierra Creative Interpreter*), para limitar la interactividad al ratón, introducir las mejoras visuales de las nuevas gráficas EGA y mejorar el sonido gracias a las primeras tarjetas de la historia, AdLib y Roland MT-32 (hasta ese momento, los efectos sonoros se reproducían a través del altavoz interno del ordenador). La empresa de los Williams sobreviviría hasta 2007 al ser adquirida por el grupo *Vivendi*.

*LucasFilm Games* (compañía del cineasta George Lucas) fue creada en mayo de 1982 como una forma de diversificar el negocio cinematográfico. Empezó cooperando con *Atari* en juegos de acción, hasta que la adaptación de la película *Dentro del laberinto* (*Labyrinth*, 1986) le abrió las puertas a invertir en aventuras gráficas. Según el diseñador de *Laberinto*, David Fox:

“En LucasArts pensábamos que muchos de los puzzles de las aventuras de Sierra (como King’s Quest) se basaban demasiado en hacer avanzar la aventura dando vueltas con el personaje por toda la pantalla a través del engorroso teclado. Del mismo modo, no queríamos hacer un juego en el que tuvieses que intentar adivinar los verbos o palabras que el programador había considerado las más adecuadas para realizar una acción, como ocurría en las conversacionales. Ninguna de ambas tendencias nos parecía divertida, sino más bien demasiado artificial: desterraban al jugador de la experiencia de juego. Así que creamos un sistema de menús y cajas de texto en Labyrinth en un primer intento de simplificar la entrada de comandos, y no distraer al jugador de la aventura”<sup>1</sup>

Con laberinto se creó el gran referente de la aventura gráfica. De hecho, la técnica se iba a perfeccionar al prescindir totalmente de la línea de comandos con el juego *Maniac Mansion* (1987) e instaurar así la hegemonía del *point&click* del motor SCUMM (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*): ya no había texto sino verbos preestablecidos en botones, limitando así la interactividad al ratón.

A partir de este nuevo interfaz, *LucasArts* crearía las aventuras gráficas más rentables y admiradas por público y crítica. Algunos de sus títulos más emblemáticos fueron *Zak McKracken* (1988), la saga de *Indiana Jones* (1989 y 1992), *Loom* (1990), las entregas de *Monkey Island* (1990, 1991, 1997 y 2000) o *Grim Fandango* (1998).

Especial mención requiere *Monkey Island II: LeChuck’s Revenge* (1991). Se trata de la producción más relevante de la empresa norteamericana constituida por un guión sólido y un diseño complejo. Es pues la conjunción entre un sistema SCUMM depurado y un equipo con gran experiencia a la hora de contar historias.

Los años noventa son el apogeo de *LucasFilm Games* (más adelante, *LucasArts*) y, en menor medida, de *Sierra On-Line*. Es la llamada “Edad de Oro” de las aventuras gráficas. En consecuencia, las aventuras de texto prácticamente desaparecieron del plano comercial, sobre todo tras el cierre de *Infocom* en 1989 o la española *Aventuras AD* en 1990.

A partir de 1998, tras *Grim Fandango*, empieza el ocaso del género. Las enormes inversiones en novedades técnicas dispararon los presupuestos de los juegos y menoscabaron los controles de calidad. Además, el PC sufrió una paulatina caída de ventas por la aparición de nuevas consolas y formatos. En consecuencia, *LucasArts* decidió prescindir de su división de aventuras y explotar los formatos emergentes (sobre todo los juegos de acción y el sistema *online*) a través de su licencia de *Star Wars*, mientras que otros estudios o cerraban o eran absorbidos. De este modo, la “Edad de Oro” llegaba a su fin.

## 2. Narrativa y el género de aventuras

Entendemos por narración el acto de narrar. Según la terminología de Genette, se compone del relato, “(...) El enunciado narrativo, el discurso oral o escrito que entraña la relación de un acontecimiento o de una serie de acontecimientos (...)” y de

---

<sup>1</sup> Declaraciones en el reportaje especial *A propósito de las aventuras gráficas*. Documento electrónico disponible en: [<http://www.vandal.net/cgi-bin/verreportaje.pl?n=110>], consultado el 10 de Noviembre de 2008.

la historia, que se trata de una “(...) Sucesión de acontecimientos, reales o ficticios, que son objeto del relato y sus diversas relaciones de concatenación, oposición, repetición, etc. (...)” (Genette, 1989). Esta tipología también recibe otros nombres; en el caso de los formalistas rusos, el término “historia” se equipara a *fábula*, y el de “relato” con *sjuzet*.

Por lo tanto, la narración se compone de un contenido (historia/fábula), una forma de contarlo (relato/sjuzet) y el acto propio de enunciación.

En este esquema general de la narración, ¿qué papel juega la interactividad?

José Luis Orihuela ha establecido un conjunto de distinciones entre la narrativa lineal clásica y la emergente narrativa interactiva, en función de los elementos descritos anteriormente, que él denomina Contenido, Forma y Acto (Orihuela, 1997:40). El autor entiende que la narrativa lineal se caracteriza por historias cerradas, relatos preestablecidos y la hegemonía de un narrador. Es el caso del cine o las novelas, donde es habitual encontrar la estructura aristotélica de los “tres actos”: inicio, nudo y desenlace.

Este modelo se contrapone a la narrativa interactiva constituida por historias abiertas con relatos variables. Es decir, no existe un principio y fin único y preestablecido, sino que caben varios posibles inicios, así como también múltiples finales. En cualquier caso, la selección de estos “camino narrativos” y la conformación del relato recaen en manos del usuario.

Este nuevo modelo, por lo tanto, introduce por primera vez la participación activa del usuario en la construcción de la narración y, con ello, una dificultad importante. Según Orihuela

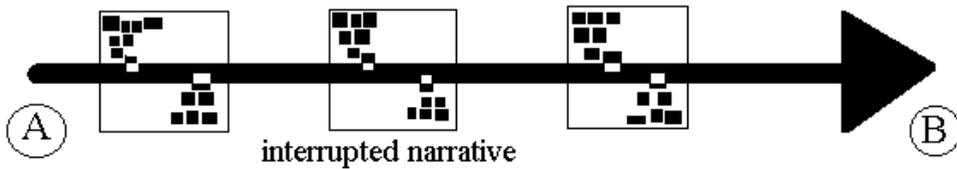
“el desafío que presenta la narración interactiva consiste en encontrar el equilibrio entre la necesidad de otorgar al usuario cierto grado de control sobre la historia -para que resulte interactiva- y, al mismo tiempo, mantener cierto grado de coherencia en la narración (básicamente: lógica interna del universo narrativo e identidad de los personajes), para que tenga algún sentido. (...)La disolución del narrador, en un usuario que escoge trayectorias, diluye también la trama, que se convierte en una experiencia más o menos individual y más o menos irreplicable.” (1997:41).

Esta tensión ha sido definida por Xavier Berenguer como el *dilema interactivo*, es decir, “la necesidad del autor de controlar la historia y la libertad del interactor de variarla” (Berenguer, 1998).

Los videojuegos de aventuras se construyen sobre este dilema. El diseñador de juegos establece una trama narrativa y un conjunto de reglas que deben permitir la cohesión del relato pero, a su vez, asegurar un cierto margen de libertad para que el jugador no se vea frustrado.

Óliver Pérez en su análisis de *Half-Life* (Valve Software, 1998), juego inscrito en el moderno género de aventuras, cita a William Homer para establecer un modelo de estructura denominado “Narrativa Interactiva por Interrupciones” (Figura 1).

Figura 1: Esquema de la Narrativa Interactiva por Interrupciones



Pérez define cómo funciona éste modelo:

“Los cuadrados grandes representan la totalidad de acciones posibles dentro de un capítulo o bloque cerrado del juego, los cuadrados pequeños en negro representan las acciones irrelevantes que ha realizado el jugador dentro de un capítulo, y los cuadrados pequeños en blanco representan las acciones clave que finalmente se han efectuado para poder avanzar en la trama hacia los siguientes capítulos.” (Pérez, 2003)

Este esquema se inscribe en un tipo de juegos denominados *progression games* en los que el jugador debe avanzar a través de secuencias predeterminadas para completar el juego (Juul, 2002:324)

Esto implica, en cierto modo, que el narrador debe ceder gran parte del protagonismo a un jugador ansioso de control. Para Orihuela, se trata de la “disolución” del mismo. No obstante, aunque es el jugador quien decide con qué personaje quiere jugar, cómo lo va a equipar, qué camino va a seguir, qué objeto quiere recoger,... no equivale a la “disolución” o desaparición del narrador. Al fin y al cabo, el jugador está resolviendo una historia, no creándola de manera activa (Egenfeldt et al., 2008:182). Es el narrador quien restringe y redirige al jugador que se encuentra en el borde de lo permitido. Es el narrador quien “mostrará” al jugador cómo sigue el relato cuando éste interactúe con el “cuadro blanco”. Y el caso más paradigmático del control del narrador es la aparición de las *cut scenes*, breves secuencias no interactivas donde el narrador relata hechos importantes para el desarrollo de la historia. Es muy habitual en el género de aventuras para iniciar el juego, cambiar de escenarios (desplazamientos espaciales y/o temporales), definir personajes o mostrar las consecuencias de los actos del jugador. En estos casos, el diseñador del juego ha decidido que quien debía impulsar, narrar y controlar ese fragmento narrativo no es el jugador, sino el narrador. De este modo, y durante unos momentos, la hegemonía narrativa vuelve a manos del narrador.

Por lo tanto, en lugar de “disolución” parece más acertado hablar de “quiebra” o “cesión” parcial de la función enunciativa del narrador en favor del jugador y la dificultad para deslindar la actividad de narrar de la de jugar.

Tras el personaje y el narrador, otra figura esencial para el análisis narrativo de los videojuegos es el personaje. En la narrativa tradicional el personaje aparece como un ente un tanto oscuro, desde el concepto aristotélico de la figura secundaria sometida a la noción de acción; “puede haber fábula sin actores, pero no caracteres sin fábula” (García Jiménez, 1996:277), hasta las “esferas de acción” de Propp.

En los últimos estudios sobre la narrativa de los videojuegos hay un creciente interés por las funciones del personaje en el impulso del relato. De este modo se han generado tipologías centradas en la interacción (qué papel juega el personaje en el relato) a través de algunos criterios de construcción: la visibilidad (la apariencia de los personajes), las posibilidades de acción (posición de los personajes en función de sus acciones), las relaciones espaciales (vinculación con el mundo del juego), la conexión con otros personajes o el significado de los nombres (Egenfeldt et al., 2008:179).

En este estudio, el personaje es considerado el necesario enlace entre el Jugador y el Narrador, es decir, el punto de anclaje intermedio o “correa de transmisión” básico entre las opciones interactivas tomadas por el jugador y la respuesta del narrador. El jugador necesita del personaje, ya que la experiencia lúdica se canaliza a través de éste.

En cualquier caso, su posición intermedia no implica necesariamente una equidistancia entre Jugador y Narrador. Es habitual en algunos géneros de videojuegos (por ejemplo, los *shoot 'em up*) que el personaje esté más cercano al Jugador, hasta el punto de confundirse con él. Es el caso de juegos como *Half-Life*, donde el punto de vista subjetivo (vemos por los ojos del personaje) confunde las dos figuras. En cambio, en otros videojuegos sucede todo lo contrario; el personaje tiende a acercarse más al narrador.

### 3. Marco interpretativo

En el apartado anterior se han mostrado las figuras asumibles en todo videojuego con contenido narrativo: Jugador, Personaje y Narrador. A continuación, presentamos un modelo teórico de elaboración propia que relaciona estas figuras en un contexto de impulso de la narración en los videojuegos de aventuras. Consideramos esencial estas figuras para determinar qué evolución narrativa sufrieron los videojuegos de aventuras en el contexto histórico planteado.

El “Eje de Interacción” (Figura 2) plasma la relación existente entre Narrador-Personaje-Jugador, y su principal cometido es el impulso de la narración a través de la interacción.

Figura 2: Eje de Interacción



Las flechas negras representan los “canales de interacción”. Estos canales son los mecanismos previstos en cada videojuego para permitir el flujo de órdenes (jugador a narrador) a través de un intermediario (personaje) y la obtención de respuestas que impulse el desarrollo narrativo (narrador a jugador). Este canal no hace referencia al *hardware* (el ratón, el teclado, el pad,...) como canal de interacción sino al *software*. El estudio se refiere a las reglas del juego (*game rules*); estos canales de interacción son exclusivamente elementos de jugabilidad. No intervienen en la historia, no están insertos en la narración sino que aparecen como procedimientos establecidos para el impulso de la misma.

Junto a los canales de interacción que conforman el denominado “Eje de interacción” existe otro canal denominado “canal de Administración” que relaciona la figura del jugador con el “Sistema”.

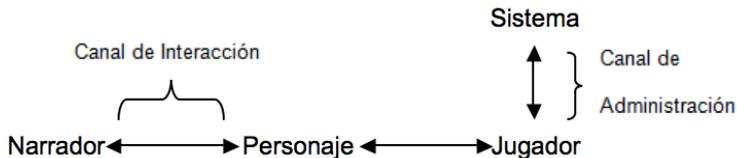
El “Sistema” es el gestor del programa informático, del videojuego, que permite acceder y salir, guardar partidas y recuperarlas. Por lo tanto, permite al Jugador interrumpir la experiencia interactiva para realizar tareas de administración del juego (guardar/cargar, opciones gráficas, sonoras,...) o bien salir y acceder al sistema operativo. En este caso el canal de Administración suspende la narración y está más apartada de ella, mientras que los canales que relacionan a Narrador-Personaje-Jugador, siendo igualmente mecanismos de juego, aparecen más “apegados” al relato narrativo. La relación Jugador-Sistema aparece en el “Eje de Administración” (Figura 3), denominado así por su dedicación a la gestión y control de los parámetros que nada tienen que ver con la narración.

Figura 3: Eje de Administración



La relación entre el “Eje de Interacción” y el “Eje de Administración” genera un modelo final denominado “Esquema de la Interactividad” (Figura 4).

Figura 4: Esquema de la Interactividad



El modelo del “Esquema de la Interactividad” permite el análisis de las relaciones “hacia la diégesis” (“Eje de Interacción”) separándolo de aquellas relaciones que se desarrollan “fuera de la diégesis” (“Eje de Administración”). Asimismo, permite comprobar la posición, en el esquema general, de las tres figuras descritas. Para poder definir con mayor precisión estas posiciones (y su posible traslación de las aventuras de texto a las aventuras gráficas) es necesario realizar una tipología a aplicar, en concreto para el Narrador, el Personaje y los Canales de Interacción y Administración.

### 3.1 El Narrador

En 1989 el teórico francés Gérard Genette, en su obra *Figuras III*, propuso una clasificación de narradores, muy clara y de gran utilidad, respecto a la persona (es decir, la relación del narrador con un personaje):

- *Narrador Heterodiegético*: Es el que cuenta una historia sin ningún tipo de implicación personal; no es el personaje sino “el narrador ausente de la historia que cuenta” (Genette, 1989:299). Se mantiene, por lo general,

en el anonimato y usa preferentemente la tercera persona ya que relata acontecimientos ajenos. No obstante, también cabe el uso de la segunda persona cuando el narrador, en realidad, le está relatando al personaje su propia historia, actuando a modo de consciencia.

- *Narrador Homodiegético*: Se encuentra en un punto intermedio entre el narrador autodiegético y el heterodiegético. A diferencia del narrador heterodiegético aquí sí que es un personaje, “el narrador presente como personaje en la historia que cuenta” (Genette, 1989:299). Pero a diferencia del autodiegético, no es el protagonista de la historia sino un testigo. Además, su campo de conocimiento se restringe a aquello que puede saber su personaje; posee un conocimiento limitado del relato.
- *Narrador Autodiegético*: Es el personaje central de la historia “en que el protagonista-narrador no cede, por así decir, nunca a nadie (...) el privilegio de la función narrativa” (Genette, 1989:301).

Junto a estos tipos de narradores, Genette, apoyado en el concepto de la “*diégèse*” como el universo donde sucede la historia, establece otra clasificación en función del nivel en que se encuentre el narrador respecto al relato:

- *Narrador extradiegético*: Se encuentra fuera de la diégesis, en su borde exterior. Acota el relato y marca las distancias con él. Crea el espacio de “ficción” donde suceden las cosas que él, “desde arriba” se limita a explicar. No se trata de una posición de “conocimiento” sino de “relación con la diégesis”. Por lo tanto, cabe la posibilidad de que exista un narrador extradiegético y homodiegético.
- *Narrador intradiegético*: Se encuentra dentro de la diégesis como personaje, dentro del relato al que asiste el espectador/lector. Este narrador, como personaje, cuenta un relato en su mundo de ficción y se responsabiliza de él.

### 3.2 El personaje

El personaje es el enlace narrativo entre el Jugador y el Narrador. Del mismo modo, es una figura móvil no sujeta a una posición estática. Puede ocupar las siguientes posiciones:

- *Personaje cercano al Narrador*: Es el caso del Narrador Autodiegético de Genette en el que el Personaje cuenta su historia.
- *Personaje equidistante*: No parece tener especial vinculación ni con el Narrador ni con el Jugador.
- *Personaje cercano al Jugador*: Se produce una cierta confusión entre el Personaje y el Jugador y, en función de la intensidad de la misma, puede llegar a ser complicado diferenciarlos.

### 3.3 Los canales de interacción y administración

Los procedimientos establecidos por el diseñador a través de los cuales se impulsa y constituye lo narrado no son, en sí mismos, ningún elemento de la narración. Su inclusión en el modelo teórico responde a dos motivos fundamentales.

En primer lugar, la ya expuesta “quiebra del narrador” plantea un espacio de libertad al Jugador que debe manifestarse principalmente en los medios que le otorga el diseñador para jugar. Un autor celoso de la cohesión narrativa evitará otorgar medios potencialmente interactivos, con el coste de generar frustración en el Jugador. Por otro lado, mecanismos de mayor capacidad interactiva pueden crear en el jugador la sensación de “falsa libertad” tan buscada en un videojuego, por supuesto a cambio de un control más laxo del diseñador. Por lo tanto, es importante analizar qué tipo de medios de interacción ha establecido el diseñador.

En segundo lugar, los mecanismos de interacción juegan un papel determinante en el desarrollo histórico de los videojuegos de aventuras; en el breve recorrido cronológico aparecen conjuntos de juegos determinados por su método de interacción; aventuras de texto, híbridas (*text-parser*) y aventuras gráficas.

Desde la propia descripción cronológica expuesta se pueden establecer los distintos tipos de sistemas de interacción:

- Sistema Interactivo Textual
- Sistema Interactivo *Text-Parser*
- Sistema Interactivo Gráfico

Junto a esta clasificación es interesante apuntar las características que pueden contener cada uno de ellos:

- *Integración o autonomía de los canales de intervención y de Administración:* Los canales de interacción y Administración pueden ordenarse en el mismo cauce interactivo o bien pueden separarse en distintos espacios dotándolos de independencia.
- *Sujeción de opciones:* Los canales pueden tener un sistema predefinido y cerrado de opciones (Restringido), o bien permitir al Jugador una selección mayor (Amplio).

Las categorías propuestas nos permiten la construcción de una metodología cualitativa mediante el uso del análisis narrativo de casos de estudio. Las categorías sometidas al análisis pueden resumirse en una tabla (fig.5) para facilitar su comprensión.

Figura 5: Tabla-Resumen genérica

	Narrador		Ubicación del Personaje	Canales de intervención	
	Tipo	Nivel		Tipo	Características
Nombre del juego	Homodiegético Autodiegético Heterodiegético	Extradiegético Intradiegético	Cercano al Narrador Equidistante Cercano al Jugador	Textual <i>Text-Parser</i> Gráfico	Integrado/Autónomo Amplio/Restringido

#### 4. Aplicación de la Metodología a *Zork*, *King's Quest* y *Monkey Island II*

La aplicación de la metodología se realiza, en primer lugar, sobre los elementos constituyentes de las relaciones interactivas; es decir, los canales de interacción y administración. Tras haberlos identificado y clasificado, se analizará el tipo y nivel de Narrador y, finalmente, la ubicación del personaje.

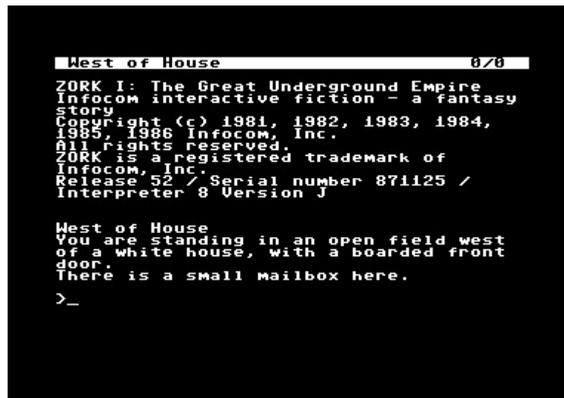
La elección de *Zork*, *King's Quest* y *Monkey Island II* como objetos de análisis no es arbitraria, sino esencialmente fundamentada, por un lado, en la representatividad de cada periodo histórico (*Zork* para las aventuras de texto, *King's Quest* para la etapa de transición y *Monkey Island II* para la del esplendor de la aventura gráfica) y, por otro, en el alto nivel técnico-artístico de estos videojuegos.

##### 4.1 *Zork*

*Sinopsis:* Antaño el imperio Quendor era el más próspero de los que existían. No obstante, y por motivos desconocidos, esta gran civilización desapareció bajo sus cimientos, formando un enorme y confuso entramado laberíntico. Ante las promesas de grandes fortunas, un buscador de tesoros se adentrará en el peligroso laberinto para vivir todo tipo de aventuras.

Una vez se inicia *Zork*, desde una consola MSDOS, aparece el entorno del juego (Fig. 6).

Figura 6: Inicio de *Zork*



La primera impresión, esencialmente formal, hace evidente la configuración del entorno de juego como exclusivamente textual. No hay elementos gráficos en ningún momento. Tras unos créditos y un breve relato narrativo para ubicar espacialmente al jugador, el juego propone una línea de comandos, “>\_”, espacio en el que el usuario deberá escribir las órdenes para impulsar el juego. Unas breves líneas sirven de ayuda para definir cómo funciona la interacción:

Figura 7: Interacción en Zork

```
North of House                               Score: 0           Moves: 4

>open mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>take leaflet
Taken.

>read leaflet
"WELCOME TO ZORK!"

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore
some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be
without one!"

>go north
North of House
You are facing the north side of a white house. There is no door here, and all
the windows are boarded up. To the north a narrow path winds through the trees.

>quit
Your score is 0 (total of 350 points), in 4 moves.
This gives you the rank of Beginner.
Do you wish to leave the game? (Y is affirmative): >
```

El jugador abre el buzón, coge un panfleto y lo lee. Tras cada orden, recibe una respuesta. Tras ello, da la orden “ir al Norte” con la respuesta “Estás encarado hacia el lado norte de una casa blanca. No hay ninguna puerta aquí, y todas las ventanas son muy altas. Hacia el norte un estrecho camino serpentea a través de los árboles” (Fig. 7).

El jugador a través de la línea de comandos puede realizar acciones (“abrir buzón, coger panfleto,...”) y moverse (“ir hacia el norte”). En un principio, se puede realizar cualquier acción siempre y cuando el intérprete lo entienda. Es decir, siempre y cuando el diseñador haya previsto tanto las acciones o movimientos del jugador como las órdenes concretas necesarias para llevarlas a cabo. Un claro ejemplo de ello es la acción del buzón.

Al abrir buzón el programa responde con la frase “opening the small mailbox reveals a panflet”. Ahora bien, si el usuario decidiera “saltar” por encima del buzón (“jump mailbox”) entonces la respuesta sería “That sentence isn’t one I recognize”; aunque las opciones son amplias no son infinitas, el diseñador tiene un control para encaminar al Jugador. Existe otra complicación añadida: el léxico acorde con la acción. Si se ordena “mirar dentro de la caja” no sucederá nada. En cambio, si se el jugador propone “buscar en la caja”, sí. Por lo tanto, existe una doble tarea: pensar la acción a realizar y buscar la posible palabra que el programa va a entender.

Si las acciones propias del juego, tal y como hemos visto, se relacionan con el “canal de interacción”, se hace necesario comprobar cómo puede el usuario gestionar el “canal de administración”, es decir, salir, guardar o cargar una partida.

En la misma línea de comandos que admite las acciones, si se ordena “Quit” el sistema pregunta si el jugador quiere salir (Fig 7). Del mismo modo, los comando “Save” y “Load” permiten salvar y recuperar partidas, respectivamente.

Por lo tanto, aparecen en el mismo interfaz textual integrados tanto el canal de interacción como el canal de administración, con un conjunto de opciones (en el canal de interacción) muy amplio.

El Narrador relata en segunda persona (“Tú”) lo que le sucede al personaje de *Zork*. Este un ejemplo de conversación:

```
>GO NORTH
North of House
You are facing the north side of a white house. There is no door
here,
and all the windows are barred.
>EAST
Behind House
You are behind the white house. In one corner of the house there is
a small window which is slightly ajar.
>OPEN THE WINDOW
With great effort, you open the window far enough to allow entry.
>GO IN
Kitchen
You are in the kitchen of the white house. A table seems to have
been used recently for the preparation of food. A passage leads to the
west, and a dark staircase can be seen leading upward. To the east is
a small window which is open.
On the table is an elongated brown sack, smelling of hot peppers.
A bottle is sitting on the table.
The glass bottle contains:
A quantity of water
```

Como se puede apreciar en este fragmento, el Narrador se limita a describir los paisajes, objetos y acciones. La descripción de paisajes es sintética y clara, mientras que con las acciones el narrador establece una relación en segunda persona con el personaje más bien neutra. No está inmerso en la historia, como el narrador homodiegético, ni es el protagonista principal, como el autodiegético. Su conocimiento absoluto y su no sujeción a la historia es propia de un narrador heterodiegético.

Desde el punto de vista del nivel, el narrador acota claramente el relato desde un espacio exterior (en parte contribuye a esta “distancia” el trato en segunda persona). No asistimos a un personaje inmerso en la diégesis que se responsabiliza de su historia, sino a un ente fuera del relato desde donde da respuestas a las órdenes del jugador. Se trata, por lo tanto, de un narrador extradiegético.

Tal y como se desprende de la sinopsis, el personaje protagonista de la historia es un buscador de tesoros sin nombre. En ningún momento del videojuego el Narrador hace referencia a dicho héroe con algún nombre, se relaciona con él en segunda persona. Ahora bien, ante la orden “abrir la ventana”, el Narrador dice “con mucho esfuerzo, abres la ventana lo suficiente como para poder entrar”. ¿A quién está respondiendo? ¿Al Jugador o al Personaje?

Por una cuestión de lógica del relato parece evidente que el Narrador está describiendo las acciones que realiza el Personaje, pero éste no está equidistante del Jugador. Parece complicado deslindar ambas figuras ante el trato que dispensa el Narrador al escoger la segunda persona. Lo vemos claro en la orden “abrir la puer-

ta”; la realiza el Jugador y a la vez el Personaje. Parece claro que el personaje se encuentra ubicado cerca del Jugador, hasta el punto de confundirse o, mejor dicho, identificarse con él.

## 4.2 King's Quest

Sinopsis: Sir Graham, caballero del amenazado Reino de Daventry, es llamado por el Rey para que recupere tres objetos mágicos: un escudo, un espejo que permite ver cualquier cosa, y un cofre mágico que está siempre lleno de oro. El Rey le promete a Sir Graham que si consigue traerle los objetos la corona del Reino será para él.

Figura 8: Interfaz de King's Quest



El interfaz (Fig.8) se construye con una la pantalla dividida en dos partes. En la parte superior, una zona gráfica con un personaje animado que puede ser controlado con las teclas de dirección del teclado. En la parte inferior, una línea de comandos como la vista ya en *Zork*. Ante la orden “mirar árbol”, la respuesta es “Este árbol es muy bonito”. Con “ir al castillo” la respuesta es “Puedes ir allí”.

Las acciones se realizan a través del sistema textual, mientras que sus resultados se plasman tanto en el entorno textual como en la zona gráfica. La única salvedad a este control a través de la línea de comandos textual aparece con el movimiento del personaje; la línea de comandos ya no rige el movimiento del personaje. El desplazamiento se realiza con las teclas de dirección en un entorno gráfico que proporciona, a diferencia de *Zork*, un descubrimiento cognitivo de las posibilidades interactivas. Si en *Zork* el jugador debía elaborar un mapa mental de posibilidades interactivas (en algunas versiones, no obstante, se apoyaba con imágenes), con *King's Quest* el usuario puede decidir hacia qué zona interactiva dirigirse para, a través de la línea de comandos, realizar las acciones deseadas. Se trata de un juego-frontera, un sistema de *Text-Parser*.

El canal de interacción sigue la estela de *Zork* y, por lo tanto, es amplio; tenemos multitud de acciones y verbos a nuestra disposición y en la combinación que decidamos.

Por su lado, el canal de administración aparece, esta vez sí, separado del canal de interacción. Al apretar la tecla ESC, nos aparece una barra de herramientas en la parte superior de la pantalla en la que podemos realizar varias tareas de gestión.

Esta separación entre el canal de interacción y el de administración genera una autonomía entre ellos y supone la separación de la tarea de jugar de la de gestionar el juego.

Ahora pasemos al análisis del Narrador y del Jugador.

Si nos fijamos primero en el Narrador veremos que su actuación no difiere para nada de la ya expuesta para *Zork*; No es ningún personaje de la historia, ni por supuesto el protagonista de la misma. Sigue tratándonos en segunda persona, con un estilo meramente descriptivo y neutro. No se implica para nada. En consecuencia, sigue ostentando una posición totalmente heterodiegética.

Además, habla desde “el borde”, desde “fuera del marco” del relato de las aventuras de Sir Graham. Sigue conservando una posición de distancia en su relación con la diégesis. Su posición pues, sigue siendo extradiegética.

La novedad respecto al anterior análisis aparece con el Personaje. Aquí ya tiene nombre, el caballero Sir Graham. Y, además, gracias al sistema gráfico, podemos ver qué aspecto tiene y cómo realiza acciones. Su aparición en pantalla clarifica la relación entre el Narrador y el Personaje. Si en *Zork* la impersonalidad del Personaje nos llevó a identificarlo con el Jugador, aquí aparece más autónomo. Si damos una orden (Jugador) al Personaje, la respuesta (Narrador) hace que éste formalice la acción. Por lo tanto, el Personaje se desvincula del Jugador para constituirse como ente propio.

Aún así, reconociendo su carácter autónomo, no podemos decir que el Personaje goce de una construcción compleja. Se limita a realizar las acciones requeridas, cumple el papel de enlace, de flujo de información. Es el prototipo de personaje equidistante entre el Narrador y el Jugador.

### 4.3 *Monkey Island II*

Sinopsis: En la primera parte de la saga, Guybrush Threepwood es un aprendiz de pirata en busca de fortuna. En esta segunda entrega ya es un pirata en busca del Big Whoop, el mayor tesoro del Caribe. Para llegar hasta él deberá enfrentarse al pirata zombi LeChuck mientras recupera a su amada Elaine Marley.

Arranca el juego con una *cut-scene* donde aparece Guybrush colgado de un cable (Fig. 9), justo cuando llega Elaine. La historia empieza aquí, cuando Guybrush le explica a Elaine cómo ha llegado hasta esa situación.

Figura 9: Introducción de Monkey Island II



La interfaz de *Monkey Island II* se divide en dos pantallas claramente diferenciadas (Fig. 10). Por un lado, la zona inferior está ocupada por nueve botones, cada uno con un verbo, y a su derecha una zona de inventario. Este espacio es el canal de interacción, donde se pueden combinar los verbos con los elementos jugables en pantalla, o bien con los objetos del inventario. Ya no hay que escribir las acciones, sino que éstas están predeterminadas en los botones. Basta con hacer *click* sobre un verbo y hacer otro *click* en un objeto del entorno gráfico. O bien, en tres movimientos, *clickar* un verbo con un objeto del inventario y, posteriormente, con otro objeto o personaje de la aventura. En consecuencia, el sistema de interacción está limitado, restringido, a las acciones previstas por el diseñador en ese conjunto de botones.

Figura 10: Interfaz de Monkey Island II



Por otro lado, en la zona superior de la pantalla se ubica el entorno gráfico donde el personaje interactúa con otros objetos. Al presionar la tecla F2 se abre una ventana con botones que dan la posibilidad de salvar la partida, guardarla, salir,... se trata pues del canal de administración.

Además, la separación entre el canal de interacción (los botones en la barra de abajo) y el canal de administración (la ventana emergente de opciones) indica, en ambos casos, un fenómeno de autonomía.

Se Puede concluir, por lo tanto, que se trata de un sistema de interacción gráfico (todo el juego es gráfico, no hay línea de comandos como en los anteriores análisis) con los canales de intervención autónomos y un canal de interacción restringido.

En la Figura 10 el jugador intenta “empujar al barman”. La respuesta viene del propio Guybrush; “No lo puedo mover”. Ante otra opción como “usar piano” la respuesta es “Debería haber escuchado a mi madre. Debería haber practicado” y así con infinidad de acciones. De este modo, es Guybrush quien reacciona ante las órdenes y quien, al fin y al cabo, está contando su historia. No es anecdótico el uso de la primera persona (“No puedo”, “Debería haber escuchado”). ¿Cómo afecta esto a la figura del narrador? Parece claro que el relato parte de Guybrush Threepwood en persona, es decir, está contando sus propias vivencias. Sin duda alguna, siguiendo la tipología de Genette, la figura del narrador autodiegético es la que mejor define esta situación; Guybrush es parte y protagonista de la historia y lo exterioriza tomando el control de la narración. Tiene una implicación mucho más directa y profunda que un mero testigo (caso del narrador homodiegético) y, por supuesto, su implicación personal descarta totalmente la posibilidad de un narrador heterodiegético.

No obstante, esto no impide que a lo largo del juego se puedan dar “saltos” en la tipología. Por ejemplo, en cierto momento Guybrush utiliza un muñeco vudú para ahuyentar a un pirata. En ese momento, y a modo de presentación del pirata zombi LeChuck, Guybrush pierde la hegemonía narrativa a favor de un narrador heterodiegético que relata, en tiempo paralelo, las fechorías de su enemigo. Pero estos saltos son momentáneos y con funciones concretas, por lo que podemos afirmar que el tipo de narrador predominante es, sin duda, el autodiegético.

Al principio del juego aparece a Guybrush colgado de un cable y sosteniendo una caja, justo cuando de otra cuerda se desliza Elaine. El protagonista empieza a contarle a su amada cómo ha llegado hasta ahí y empieza el juego. En otras palabras, se trata de una analepsis mixta, una figura narrativa en virtud de la cual se retrocede desde el punto de inicio a un tiempo pasado para volver a éste y sobrepasarlo. En el caso de *Monkey Island II*, el relato supera la escena de Guybrush y el cable hasta el final del juego.

Esta forma de relatar es habitual en los narradores autodiegéticos; vuelven la vista atrás. Desde el punto de vista del nivel del narrador, no se encuentra “fuera” del relato como es el caso de los narradores extradiegéticos. En esta ocasión, nos encontramos con un narrador intradiegético; Guybrush echa la vista atrás y cuenta, a su manera, cómo ha llegado hasta esa situación. De hecho, hay una escena que ilustra muy bien este punto. En un momento dramático, Guybrush se encuentra en grave peligro de muerte. Si el jugador no hace nada por salvarle al cabo de un tiempo muere. En este punto Elaine, en la secuencia de los cables que abre la aventura, recriminará a Guybrush su muerte “en el pasado” y que siga vivo “en el presente”, relatando la historia. El protagonista lo resolverá asumiendo que todo fue un error y que la historia no era así.

Si en *Zork* un personaje anónimo se puede identificar con el Jugador y en *King's Quest* el personaje es un tanto equidistante, aquí Guybrush es claramente un personaje cercano (sino equivalente) al Narrador. La explicación es sencilla: el narrador

autodiegético se identifica con el personaje central de la historia ya que, al fin y al cabo, se trata del mismo protagonista quien está contando sus vivencias.

Una vez analizados cada uno de los videojuegos, el esquema resultante (fig.11) muestra una serie de resultados que facilitan la reflexión en las conclusiones.

Figura 11: Tabla-Resumen final

	Narrador		Ubicación del Personaje	Canales de intervención	
	Tipo	Nivel		Tipo	Características
<b>Zork (Infocom, 1980)</b>	Heterodiegético	Extradiegético	Cercano al Jugador	Textual	Integrado Amplio
<b>King's Quest (Sierra On-Line, 1984)</b>	Heterodiegético	Extradiegético	Equidistante	Text-Parser	Autónomo Amplio
<b>Monkey Island II: LeChuck's Revenge (Lucas Arts, 1991)</b>	Autodiegético	Intradiegético	Cercano al Narrador	Gráfico	Autónomo Restringido

## Conclusiones

En la introducción hacíamos referencia a la principal pregunta de investigación:

*¿Cuál ha sido la evolución de la narrativa interactiva en el proceso de instauración y consolidación de la aventura gráfica a partir de la aventura de texto?*

La comparación de los resultados obtenidos (Fig.11) muestra una evolución narrativa que se manifiesta, principalmente, en la paulatina traslación del Personaje-Jugador al Personaje-Narrador.

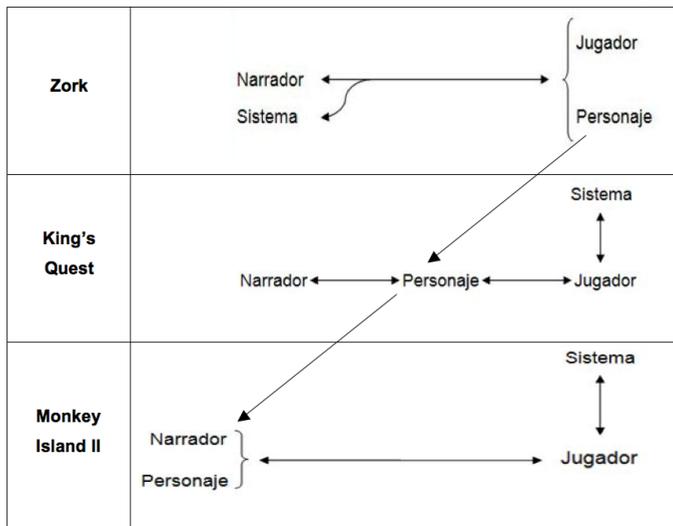
En el periodo de las aventuras de texto era habitual identificar Personaje con Jugador. El creador de la primera aventura era un experimentado jugador de rol y trasladó este sistema de interacción (los jugadores asumen el papel de personaje, y un director de juego relata sus experiencias) a un soporte electrónico. De aquí deriva la sensación de que estamos jugando al juego y, en realidad, ni tan siquiera consideramos la existencia de un personaje; el vínculo es tan directo que el protagonista está prácticamente omitido.

A medida que se avanza en el tiempo el sistema de órdenes por texto se complementa con la llegada de los gráficos, y el personaje se “independiza”. Siguen los rasgos característicos de la aventura de texto, la imagen sólo colabora a fijar el sentido,

y del personaje “identificado” se pasa al “instrumental”, ya que se limita a ser un mero enlace visual entre el Narrador y el Jugador; el Personaje no tiene significación narrativa ni se identifica con el jugador.

Finalmente, la institucionalización de las aventuras gráficas decanta el papel del Personaje hacia el control de la narración; el narrador-personaje que cuenta su historia goza de una importante personalidad, remarcada por el uso de la primera persona. Así, el género de aventuras evoluciona del juego de rol a un progresivo carácter cinematográfico. Por lo tanto, la principal manifestación en la evolución de la narrativa interactiva fue el creciente peso del Personaje como Narrador en detrimento de su identificación con el Jugador. Pasamos de “ser” el personaje X a jugar la historia del personaje X (Fig.12).

Figura 12: El desplazamiento del personaje



Por otro lado, a medida que avanza la evolución del género los canales tienden cada vez más a la autonomía y, a su vez, a la restricción; desde un entorno textual integrado con amplia libertad a la separación de los canales y a la sujeción de verbos pre-establecidos. Estos datos plantean una reflexión; un sistema amplio, supuestamente, crea mayor libertad de interacción del Jugador (con cierta disolución de la unidad narrativa por el menor control del diseñador). Los sistemas restringidos facilitan la unicidad del relato, a costa de la frustración del Jugador. En base a los datos analizados, la tendencia ha sido la restricción, aunque es cuestionable que se haya producido igualmente un mayor desasosiego para el Jugador.

En *Zork*, el Jugador experimenta una doble tarea: pensar qué acción quiere realizar y, además, encontrar la palabra exacta que el diseñador, a través del intérprete del programa, ha establecido para ejecutarla. La amplitud de opciones se limita a una “apariencia” de libertad. No existen acciones infinitas, sino aquellas que el diseñador, en realidad, ha decidido establecer.

A medida que avanzamos en la cronología esta exigencia desaparece con una barra de botones con verbos. Y es que al Jugador le interesa ver qué sucede cuando decide “coger una pistola”, no indagar si debe escribir “coger”, “asir”, “agarrar” o “sujetar, entre otros. Por lo tanto, en la práctica los sistemas restringidos disponen las mismas opciones interactivas que los sistemas amplios, con un importante ahorro en “investigación léxica”. De este modo, en la evolución del género los sistemas de interacción tienden a la estandarización de opciones, eliminando la investigación sobre los mecanismos y potenciando la atención del Jugador sobre el relato.

## Referencias bibliográficas

- BERENGUER, Xavier (1998). *Historias por ordenador*. Documento electrónico disponible en: [<http://www.iaa.upf.es/~berenguer/textos/histor/narrc.htm>], consultado el 10 de mayo de 2008
- EGENFELDT NIELSEN; Simon; HEIDE SMITH, Jonas; PAJARES TOSCA, Susana (2008). *Understanding video games*. Nueva York: Routledge.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesus (2003). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- GENETTE, Gerard (1989). *Figuras III* (traducción de Carlos Manzano). Barcelona: Lumen.
- JUUL, Jesper (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- (2002). The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression. **En:** MÅYRÄ, Frans (ed.). *Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press, p.323-329.
- KENT, Steven L. (2002). *The ultimate history of video games*. New York: Three Rivers.
- MARTINEZ, David (2004). *De Super Mario a Lara Croft. La historia oculta de los videojuegos*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- NEITZEL, Brita (2005). Narrativity in computer games. **En:** RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey (eds.). *Handbook Computer Game Studies*. Cambridge: The MIT Press, p. 227-245.
- NITSCHKE, Michael (2009). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- ORIHUELA, Jose Luís (1997). Narraciones interactivas: el futuro no-lineal de los relatos en la era digital. **En:** *Palabra-Clave*, nº 2. Chía: Universidad de la Sabana, p. 37-45.
- PEREZ LATORRE, Oliver (2003). *K. en la Holocubierta. Notas sobre la Narrativa Interactiva a través de Half-Life*. Documento electrónico disponible en: [[http://www.iaa.upf.es/~berenguer/cursos/interact/treballs/perez\\_latorre/half\\_life.htm](http://www.iaa.upf.es/~berenguer/cursos/interact/treballs/perez_latorre/half_life.htm)] consultado el 26 de Julio de 2007

- PERRON, Bernard; WOLF, Mark, J.P. (eds, 2009). *The Video Game Theory Reader* 2. London: Routledge.
- RYAN, Marie-Laure (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- SMITH, Rob (2008). *Rogue Leaders. The story of LucasArts*. London: Titan Books.
- WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (eds, 2006). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press.